Магические традиции

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Джастин Акилли, Джеки Кассада, Стивен Майкл Дипеза, Говард Ингэм, Мэттью Макфарланд, Дин Шомшек, Трэвис Стаут и Чак Вендиг

Дополнительные материалы: Билл Бриджес

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Билл Бриджес

Креативный директор: Рич Томас

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Эйлин Майлс

Дизайн книги: Крэйг С. Грант

Внутренние иллюстрации: Питер Бергтинг, Джон Бриджес, Брайан Лебланк, Питер Макэвой, Джастин Норман

Передняя обложка: Дарен Бэдер

Традиции и культуры

Большинство магов с самого Пробуждения слышат истории об Атлантиде. Первая цивилизация магов! Колыбель орденов! Фундамент Небесной лестницы!

Но проходят годы, и маг понимает, что атлантическая мифология – не единственная, которая объясняет истоки магии. Более того, некоторые из Пробуждённых вырастают в культурах, обладающих собственными магическими традициями. Такие заклинатели могут даже не услышать об Атлантиде – или посчитать мифы об этой “цивилизации Пробуждённых” просто *мифами*.

Неудивительно, что где-нибудь в русской глубинке Пробуждённые могут встретить ведьму, идущую по Пути Тирсус и утверждающую, что она черпает силу в воззваниях к Бабе Яге. А маорийский Мастигос едва ли произнесёт слово “Пандемониум” – скорее он расскажет о своём путешествии к морскому богу Тангароа, который правит подводным царством кошмаров.

Иногда это даже не противоречит мифам об Атлантиды. Русская ведьма может понимать, что в её лесу нет избушки на курьих ножках, ограждённой забором из детских костей. Но её заклинания *работают* – и работают иначе, чем заклинания большинства Тирсус. Кем бы ни была эта Баба Яга, обращение к её имени изменяет магию ведьмы. И одного этого уже достаточно, чтобы тысячи магов по всему миру следовали особым заповедям и традициям, мало связанным с мифами об Атлантиде.

А кроме того, что если Атлантиды действительно не существовало? Намёки на то, что этот миф *не обязательно* соответствует действительности, не раз встречались в книгах по сеттингу **Mage: the Awakening**. Даже если легенды Пентакля не лгут, Атлантида и Высший мир никогда не были синонимами. Некоторые маги открыто признают, что они верят в существование Атлантиды и её культурные достижения – наподобие формирования колдовских орденов, – но при этом они практикую иные формы обращения к Высшему миру. В Атлантиду может верить и вудуист, и тамплиер, и каббалист, и почитатель древнеегипетских демонов. Тем не менее, некоторые маги действительно проживают целые жизни, ни разу не сталкиваясь с традиционными орденами и не зная преданий об “истинной” колдовской традиции.

Пять важных слов

Эта книга предлагает только примеры. Примеры, а не исчерпывающий перечень колдовских традиций. Составить подобный перечень было бы не только чересчур сложно, но и контрпродуктивно с точки зрения ограничения творческой свободы игроков. Поэтому дальше вам встретятся только несколько описаний оккультных традиций, в которых состоят те или иные маги.

Используйте эти традиции для вдохновения. Создавайте новые, ещё более оригинальные культуры магов!

Теория и практика

С игровой точки зрения следование определённой традиции предоставляет магу особые преимущества – чаще всего выражающиеся в небольших модификаторах к сотворению заклинаний определённого типа. Кроме того, оккультные традиции часто открывают заклинателям доступ к эксклюзивным магическим формулам.

В то же время, знать о существовании традиции и *понимать* её законы – совсем не одно и то же. По этой причине маг может практиковать ритуалы всего несколько оккультных традиций, число которых не должно превышать его Гнозиса. Например, обладатель Гнозиса 3 может знать хоть десяток оккультных традиций, однако практиковать он сможет обряды лишь трёх из них.

Кроме того, для освоения новой традиции магу необходимо приобрести следующее Преимущество.

Новое Преимущество:
Магическая традиция (••)

Требования: Пробуждённый, Оккультизм 2, Специализация на этой традиции в Образовании или Оккультизме

Эффект: При сотворении заклинаний этой традиции маг получает следующие преимущества (и недостатки):

• **Благосклонность Спящих:** Рассказчик не добавляет двух дайсов от присутствия Спящих при сотворении грубых заклятий.

• **Настройка длительности:** Маг всегда может воспользоваться эффектом Судьбы второго уровня “Настройка длительности”, даже если не владеет ни одним уровнем Судьбы.

• **Обход защиты:** Когда маг накладывает на жертву заклинание, связанное с его традицией, он игнорирует Сверхъестественную характеристику жертвы (наподобие Гнозиса). Это влияет только на одно заклинание. Остальные учитывают магическую защиту противника. Тем не менее, если действие первого заклинания подойдёт к концу, ближайшее заклинание мага снова будет игнорировать колдовскую защиту жертвы.

• **Фокусировка:** Маг должен использовать символику или оккультные изречения, связанные с его традицией.

• **Условия:** Некоторые заклинания можно прочитать только в определённом месте и в определённое время (например, в полночь на кладбище).

• Заклинания, основанные на оккультной традиции, невозможно сотворить в сочетании с обычными формулами.

• Групповое сотворение заклинаний возможно только в том случае, если все участники знают эту магическую традицию.

Каббала

Её называли “Западной йогой” и изучали почти в любом оккультном сообществе Европы со времён Ренессанса. Начиная с её зарождения в виде скромного эзотерического учения, основанного на иудаизме, и заканчивая её современной формой в виде одной из самых известных магических практик, каббала пропитала собой традиции Пробуждённых по всему миру – и в самые разные периоды истории.

Само слово “каббала” означает “принятие” или “получение” – в контексте приобретения великих оккультных знаний. Древнейший вариант каббалы передавался из уст в уста, от учителя к ученику. Самый ранний письменный текст, посвящённый каббале, создан приблизительно через сто лет после начала нашей эры. Приблизительно в 1200 году известный иудейский мистик Исаак Слепой написал книгу “Бахир” (“Освещение”), в которой каббала впервые предстала в современном виде. Его – хоть и с некоторыми изменениями – до сих пор используют многие Пробуждённые.

Бездна и каббала

Согласно каббалическому учению, Бездна существовала *всегда* – в сущности, это пустое пространство, оставшееся после того, как Эн Соф взял из недр Вселенной материю для создания мира. Вместе с материей он взял источники мистической силы, или сефироты. Когда-то они тоже существовали в глубинах Вселенной, где теперь располагается Бездна. Остатки этих похищенных сефиротов – клиппоты – всё ещё можно увидеть в Бездне.

Каббалистическое Пробуждение

Согласно учению каббалистов, в мире не существует Башен – есть только сефироты, которые усеивают путь мага по Высшему миру. *Золотой ключ* (или Башня Обримос) известен каббалистам как Кетер и Хохма. *Свинцовая монета* (Морос) отвечает за энергию сефиротов Йесод и Мальхут. *Железная перчатка* (Мастигос) именуется Геврах и Тиферет. *Серебряный шип* (Акантус) соответствует сефиротам Бинах и Чесед. Наконец, *Каменная книга* (Тирсус) отвечает за сефироты Нетзах и Ход.

Равным образом, каббалисты часто используют совершенно другие названия для своих Аркан:

- Материю они называют Мальхут, то есть *Царство*.
- Смерть известна им как Йесод (“*Основание*”).
- Жизнь – это Ход, или *Слава*.
- Дух – Нетзах (“*Победа*”).
- Пространство – Тиферет (“*Красота*”).
- Разум – Гевурах (“*Сила*”).
- Время – это Чесед, *Милосердие*.
- Судьба – Бинах (“*Понимание*”).
- Сущность – Кетер, или *Корона*.
- Энергия – это Хохма (“*Мудрость*”).

Наконец, Бездна для каббалистов – Даат, что означает *Знание*. Даат не относится к числу сефиротов. Она образовалась на том месте, где некогда высился Мальхут – *Царство*.

Традиционные заклинания

Голем

(Материя •••• + Судьба ••)

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Это заклинание наполняет жизнью механическую скульптуру, которую маг должен слепить из глины. Одного успеха достаточно, чтобы оживить голема Размером до 5 пунктов, однако большинство каббалистов тратят немало времени и сил для создания более крупных големов (каждые 5 пунктов повышают фактор Цели на +1 уровень).

Сила голема равна силе самого заклинания. Он не обладает другими Атрибутами или даже Навыками, а его Прочность и Структура зависят от качества скульптуры. При получении урона свыше своей Прочности голем начинает страдать от штрафа -1 к любым действиям. Обнуление Структуры уничтожает это создание.

Голем способен выполнять только один простой приказ в каждый отдельный момент времени. Иными словами, колдун может приказать ему сторожить его дом, но не может дать более сложную череду приказов ("Если сюда войдёт человек с рыжими волосами, спроси его имя, и если он откажется говорить, убей его"). Тем не менее, это ограничение можно преодолеть различными заклинаниями Разума. Если маг владеет пятым уровнем Разума, он может наделить голема собственным интеллектом.

Традиционная формула: **Мудрость Махарала** (Интеллект + Ремесло + Материя).

Огненная плеть
(Разум •••• + Энергия •••• + Судьба ••)

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена

Цена: 1 очко Маны

Заклинание считается **грубым**.

Каббалист проклинает жертву, объявляя Высшему миру, что она "не заслуживает прощения". После этого жертва не сможет повышать свою нравственную характеристику (например, Мудрость или Человечность) до конца действия заклинания. Более того, если она утрачивает очко такой характеристики, заклинание наносит ей летальный урон огнём в размере успехов, полученных магом.

Традиционная формула: **Пульса ди Нура** (Внушительность + Запугивание + Разум).

Вверх по Древу жизни
(Разум •••• + любая Аркана •••)

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Во время астрального путешествия маг окружает себя знаками сефирота, зависящего от Арканы, задействованной при сотворении заклинания. Во время странствия по незримым мирам к нему будут слетать духи и ангелы, служащие этому сефироту. Хотя это не имеет конкретного игромеханического отражения, ангелы могут дать магу особую миссию, испытывающую его мудрость. В случае успеха Рассказчик вполне может наделить персонажа 1-3 очками Магического опыта.

Традиционная формула: **Змеиный путь** (Решительность + Оккультизм + Разум).

Сюжетные зарисовки

• **Захват Древа жизни:** Каббалисты считают, что Бездна стремится к воссоединению с остальной частью мира. Кабал Скелести, практикующих каббалистическую магию, начинает слияние Бездны с Высшим и Падшим мирами.

• **Древо Смерти:** Стражи вуали расследуют три убийства, произошедшие всего за несколько недель. На телах жертв вырезаны каббалистические символы, призывающие в земной мир демонов, служащих сефиротам Кетер, Хохма и Бина.

• **Потерянный сефирот:** Один из местных каббалистов убеждает несколько других Пробуждённых в том, что Даат, или *Бездна*, в действительности является одиннадцатым

сефиротом. Он совершает путешествие в Бездну вместе с несколькими подручными и возвращается *изменённым*.

Необязательное правило:
Магия каббалистов

Если Рассказчик согласен наделить магию каббалистов определёнными отличиями от заклинаний других пробуждённых, он может использовать одно, несколько или даже все изменения, перечисленные ниже.

• **Гармоничная магия:** Когда маг создаёт магический эффект в соответствии с законами природы (например, заряжая батарейку заклинанием Энергии, *но не* оживляя труп заклинанием Смерти), запас Парадокса сокращается на -1 дайс.

• **Пробуждение возле сефирота:** Выберите одну из двух Ключевых Аркан своего Пути. Её развитие будет стоить *нового уровня x5*. Тем не менее, развитие Чуждой Арканы повышает стоимость до *нового уровня x9*.

• **Замена Аркан:** Когда маг создаёт магический эффект, сочетающий действия сразу нескольких Аркан, он может заменить одну из этих Аркан на свою Ключевую – но только если это соответствует конечному эффекту заклинания.

• **Пороки и Добродетели:** Когда сотворение заклинания позволяет магу удовлетворить свою Добродетель, в дополнение к Воле он получает очко Маны. Утоление Порока вычитает один дайс из запаса Парадокса.

Таоизм

Как говорил Лао-Цзу, никто не способен дать точное определение Тао, потому что Тао означает *путь* – а любой путь ведёт в неизвестные края. Вся окружающая действительность служит проявлением Тао, но даже единство предполагает существование *раздробленности* в качестве альтернативы единству (подобно тому, как жизнь предполагает возможность смерти). Эта идея лежит в основе концепции инь и янь, где янь воплощает жизнь и энергию, а инь – неподвижность, незыблемость, смерть.

Новое Преимущество:
Лу (от • до •••••)

Требования: Статус в таоистских кругах •, Наставник •••

Эффект: Таоист может обратиться к духам Высшего мира – которые могут воплощать как добродетельную концепцию янь, так и жуткую энергию инь. Духи не обязаны помогать ему, но если маг стремится к поддержанию равновесия во Вселенной, могут и снизойти до помощи смертному.

Уровень этой характеристики определяет число услуг, которые таоист может запросить в пределах истории.

• Одна услуга магического характера

•• Три услуги

••• Шесть услуг

•••• Двенадцать услуг

••••• Двадцать четыре услуги

Новое Преимущество:
Астральный адепт (•••)

Требования: Магическая традиция: Таоизм. Обратите внимание, что в этой магической традиции могут состоять даже Сноходцы.

Эффект: Персонаж может совершать астральные путешествия в любом месте, даже за пределами Владений или Источников. Более того, он не вкладывает в это Ману, что позволяет совершать подобные путешествия даже Сноходцам. Тем не менее, попадание в Онейрос, Теменос и Анима Мунди требует от персонажа достижения исключительного успеха при проверке Медитации. Сколько бы обычных успехов ни накопил персонаж, он будет оставаться в пределах осознанного сновидения, пока не получит первый исключительный успех и не попадёт в Онейрос. То же касается и других астральных миров.

Традиционные заклинания

Традиционная формула: **Медитация в сердце бури (Сущность •• или •••)**

Эта формула дублирует заклинание “Преображение ауры” (Сущность второго уровня) или “Насыщение” (третий уровень) по выбору игрока. В обоих случаях маг проходит проверку решительности + Медицины + Сущности.

Традиционная формула: **Танец хоту (Пространство ••• + Дух •)**

Маг дублирует эффект заклинания *Запрет* (Пространство третьего уровня), проходя проверки Решительности + Оккультизма + Пространства.

Традиционная формула: **Пять магических циклов (подходящая Аркана ••••)**

Каждый успех понижает Силу чужого заклинания на единицу, но повышает на +1 любой фактор заклинания самого таоиста. Например, получив четыре успеха, таоист может понизить Силу вражеского заклинания на -4 уровня, но повысить Силу своего заклинания на +2 пункта, Цель на +1 и Длительность на +1.

Сюжетные зарисовки

• **На юг!** Наставник протагонистов увлекается таоистскими учениями и узнаёт легенду о *Старике, что живёт на юге* – всезнающем божестве, которое, судя по всему, живёт в Тени или Астральных мирах. Он хочет, чтобы протагониста нашли этого Старика. Возможно, он обладает великой мудростью…

• **Пляска с демонами:** Известный в городе “маг-экстрасенс” – а в действительности шарлатан, не обладающий магическими способностями и даже не знающий о Пробуждённых – получает в руки таоистскую реликвию и случайно высвобождает семерых демонов инь.

• **Космическая брешь:** Ошибка местного кабала таоистов заканчивается созданием вечного Парадокса, который впускает в земную реальность демонов из таоистской мифологии. Закрыть брешь можно лишь проведя ритуал в соответствии с законами Тао.

Необязательное правило:
Магия таоистов

Таоисты верят в природное, или элементальное начало магии. Поэтому они могут влиять на чужие или даже собственные заклинания, комбинируя существующий эффект с новым элементом. Выражаясь простым языком, если таоист хочет остановить наводнение, он может сотворить заклинание, связанной с землёй (противоположностью воды). И напротив, если он хочет раздуть пламя, он может направить на него заклинание, связанное с огнём.

Это кажется вполне очевидным, однако с игромеханической точки зрения такой подход позволяет магу влиять на чужие заклинания, даже не обладая Арканами, задействованными при сотворении этих заклинаний. Ему достаточно подобрать для этого магического эффекта элементальную пару – и либо усилить, либо остановить текущий магический процесс.

Сантерия

Поселите людей вместе, и они начнут делиться историями. Спустя несколько лет они будут знать о философии, которую исповедуют их соседи. Спустя несколько *десятилетий* они сами будут исповедовать смесь из разных идеологий.

Именно это произошло с Сантерией – первоначально народной религией Западной Африки, которая подверглась значительным изменениям на Кубе и наконец добралась до современных Штатов. Американские СМИ часто изображают Сантерию как варварскую и сектантскую традицию, связанную с человеческими жертвоприношениями. Разумеется, Сантерия не “злее” и не “кровавее” любой современной религии. Однако ориша – божества Сантерии, следящие за сохранностью мира – принимают не только добрые, но и злые поступки. Всё зависит от воли самого верующего.

Практики этой магии называют себя сантеро. Как правило, они отрицают существование Путей и Башен и вместо этого подразделяют себя на служителей определённых ориша.

Традиционные заклинания

Традиционная формула: **Взгляд Элеггуа (Судьба •••)**

Действие: продолжительное состязание против Решительности + Самообладания жертвы

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Судьба

Когда магу удаётся набрать больше успехов, чем жертве, он налагает на неё сразу два эффекта:

• Жертва не может пользоваться Преимуществом *Предназначение*

• Несколько первых проверок жертвы, точное число которых зависит от знания Судьбы самого мага, сводятся к броскам на удачу.

Традиционная формула: **Приглашение ориша (Дух ••)**

Действие: продолжительное. Всего нужно накопить сумму успехов, равную Выносливости + Решительности самого персонажа, делая по броску в минуту. Маг способен танцевать количество минут, равное его Выносливости + Атлетики. После этого ему нужен отдых.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Бросок: Внушительность + Атлетика + Дух

Маг слышит ритмичный стук невидимых барабанов и начинает плясать, пока в его тело не входят ориша. После этого до конца сцены другие маги или даже Спящие смогут задавать ему вопросы, на которые ориша будут отвечать голосом самого заклинателя. Как правило, это заклинание используется в целях продвижения сюжета, хотя отдельные маги могут узнать от ориша новые формулы или хотя бы оправдать приобретение Гнозиса за очки опыта.

Традиционная формула: **Железное причащение (Сущность ••• + Смерть •)**

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Бросок: Сила + Оккультизм + Сущность

Сантеро пробует кровь умирающего человека и накладывает на себя это заклинание. В случае успеха он получает аше́ – то есть Ману, – как если бы совершил человеческое жертвоприношение. Подробности были описаны в основной книге правил.

Сюжетные зарисовки

• **Война богов:** Маги начинают встречать в Тени или даже Сумраке санторийских ориша. Вскоре все местные духи начинают выбирать себе повелителей среди ориша и враждовать с представителями всего “культов”, кроме собственного.

• **Убежище:** Во время странствий по миру сантеро, состоящий в Мистериуме, находит артефакт, который кажется ему одной из реликвий его религии. Он похищает артефакт и возвращается к себе в Майями – город с сильным влиянием сантерийской культуры. Вскоре в городе появляются маги, желающие получить артефакт назад. Почему он так ценен?

• **Жертвоприношение:** Местные сантеро приходят к выводу, что фамилиар одного из протагонистов станет идеальной жертвой для ориша. Маги похищают фамилиара и готовятся к проведению кровавого ритуала. Как поступит протагонист?

Необязательное правило:
Магия сантеро

• **Путь выбирают ориша:** Прежде всего, по желанию игрока (и с одобрения Рассказчика) маг может изменить набор Ключевых Аркан. Он всё ещё будет вести себя как представитель соответствующего Пути, однако его магические специализации могут несколько измениться. Кроме того, использование символики такого ориша добавляет к магическим проверкам +2 дайса. Иногда под символикой подразумевается всё то же кровавое жертвоприношение.

• **Послания свыше:** Время от времени Рассказчик может предлагать игроку пройти проверку Интеллекта + Оккультизма. В случае успеха считайте, что персонаж временно получает Преимущество *Грёза*.

Тамплиеры

Бедные воины Христа и Храма Соломона, как называли себя тамплиеры, давно уже обеспечили себе место в легендах о рыцарях и оккультистах. Таинственные, нелюдимые, скрытные – тамплиеры ведут засекреченный образ жизни, во многом и принёсший им такую популярность в теориях заговора и художественных произведениях.

Бафомет

В любом обсуждении тамплиеров можно встретить отсылки к священному существу или божеству, которому якобы поклоняются тамплиеры – так называемому Бафомету. Некоторые историки полагают, что слово “Бафомет” может быть просто неправильным переводом имени пророка Мухаммеда. Эти историки предполагают, что тамплиеры давно обратились в ислам. Тем не менее, богословие не подтверждает эту теорию, поскольку исламская вера также запрещает поклонение идолам.

Обращение к арабским источникам позволяет выдвинуть гипотезу, что “Бафомет” представляет собой грубую вестернизацию имена “Абуфихамат”. Если тамплиеры вступали в контакт с суфиями или интересовались суфийским мистицизмом во время крестовых походов – что они делали почти точно, – возможно, их посвятили в тайны Абуфихамата, что означает “Отец мудрости”.

Возможно, имя Бафомета и вовсе состоит из греческих слов “Баф” и “Метис”, то есть “Благодатное крещение” – а под этим названием может подразумеваться Иоанн Креститель.

Так или иначе, в Мире Тьмы тамплиеры не поклоняются никаким демонам. В сущности, невзирая на все оккультные теории и намёки на связь этих рыцарей с сатанизмом, они сохраняют первоначальные идеалы ордена и стремятся к воцарению небесных добродетелей на земле. Почему? Потому что во время крестовых походов сразу несколько Великих мастеров ордена Пробудились и увидели тайны Высшего мира.

Для них Высший мир так и не стал “магической реальностью” – нет, это был рай Эфира, Аркадии и Первобытных пустошей (хотя некоторые видели и ад Пандемониума, и чистилище Стигии). Некоторые символы, которые они увидели в Высшем мире, напоминали греческие и латинские буквы. После недолгого обсуждения они пришли к выводу, что Господь показывает им своё имя или, возможно, путь к обретению его благосклонности. Как бы то ни было, это слово звучало как Бафомет – и для тамплиеров оно наполнено отнюдь не ужасом сатанизма и демонопоклонничества, а чистой божественной любовью.

Традиционные заклинания

Традиционная формула: **Укрепление веры (Сущность •••)**

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Сущность

Тамплиер получает два очка Брони, защищающей от любых угроз и смягчающей аггравированный урон до летального.

Традиционная формула: **Связь с посланцем (Сущность ••, Дух ••)**

Действие: мгновенное состязание; жертва проходит пассивную проверку Сопротивления

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Бросок: Внушительность + Убеждение + Дух против Сопротивления жертвы

Тамплиер связывается с ближайшим “вестником” – ангелом, якобы служащим самому Богу (который в действительности представляет собой духа, связанного одновременно с Тенью и Высшим царством Эфира).

В случае успеха тамплиер задаёт ангелу любой вопрос, на который он хочет узнать правдивый ответ. Ангел не обязан отвечать на вопросы, затрагивающие темы, не предназначенные для смертных. Например, маг действительно может спросить: "На самом ли деле Храмовая гора была обителью Соломона?" Однако едва ли ангел захочет отвечать на вопрос, в каком Высшем царстве живёт Господь Бог или в чём смысл человеческой жизни.

Сюжетные зарисовки

• **Сокровища тамплиеров:** Из-за обилия исторических конфликтов в истории ордена тамплиеров большинство их реликвий проданы частным коллекционерам и государственным учреждениям (главными из которых, конечно же, остаются музеи). Изучение древних текстов и артефактов ордена может привести к интересным сюжетным находкам. Например, герои могут обнаружить, что по средневековым соглашениям большая часть Франции принадлежит Ватикану. Это может идти вразрез с реальными историческими фактами, однако подобные "документы" могут стать основой для увлекательного (и возможно *глобального*) сюжета.

• **Флот тамплиеров:** Одна из величайших загадок истории заключается в исчезновении целого флота тамплиеров на западном побережье Франции. Когда агенты короля Филиппа арестовали сотни членов ордена и отправились присвоить их флот, корабли *просто исчезли*. И больше никто их не видел.

• **Храм Соломона:** Своим историческим штабом тамплиеры считают Храм Соломона на Храмовой горе Иерусалима. По легендам, именно там мудрый царь Соломон выносил свои знаменитые решения. Что если в недрах храма всё ещё можно найти тайники, оставленные самим Соломоном? Что если – как полагают многие Пробуждённые – Соломон и сам был заклинателем?

Необязательное правило: Магия тамплиеров

Тамплиеры никогда не говорят об "Арканах". Для них магия всегда была Светом Божиим. Прежде всего это означает, что при желании Рассказчик может сокращать запас дайсов тамплиеров при сотворении заклинаний, идущих вразрез с христианскими (или другими монотеистическими) заповедями.

Кроме того, если вы принимаете это правило, при сотворении заклинаний, сочетающих сразу несколько Аркан, тамплиерам требуется обладание лишь тем уровнем Гнозиса, который соответствует наивысшему уровню Арканы, задействованной при сотворении заклинания.

Иными словами, для сотворения вышеописанного заклинания Связь с посланцем (Сущность ••, Дух ••) тамплиеру достаточно второго уровня Гнозиса вместо третьего.

Теософия

В конце девятнадцатого столетия и особенно на всём протяжении двадцатого философы стали всё чаще отказываться от упоминания Бога. Человек больше не был божественным творением: он стал всего лишь разумным животным.

Теософия – также известная как “духовная наука” – приняла эти изменения, однако предложила альтернативу этому миру без бога. По мнению теософов, наука действительно может объяснить сотворение мира и зарождение жизни простыми физическими законами. Однако кто сотворил сами законы природы? Бог.

Дакша

Обратите внимание, что одно из Наследий – Дакша – особенно хорошо подходит для воплощения теософских принципов. Эти маги верят во многие из научных теорий, объясняющих происхождение человека, однако они считают, что человечество не было первой разумной цивилизацией, населяющих Землю. До людей на нашей планете жило не менее четырёх других цивилизаций – и после людей придут ещё две расы возвышенных, чистых созданий.

Подробнее Дакша описаны в книге **Legacies: the Sublime**, и хотя в ней не упоминается близость Дакша к теософским учениям, ничто не мешает вам описать их как горячих приверженцев этой магической традиции.

Традиционные заклинания

Традиционная формула: **Воспоминание о прошлой жизни (Разум •••, Время •••)**

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Заклинание позволяет магу или даже целому кабалу вспомнить моменты из своей прошлой жизни. В зависимости от желаний самих игроков (и Рассказчика), это воспоминание может быть настоящим или иллюзорным. Например, вы вполне можете посчитать, что реинкарнации не существует, а маг вспоминает ситуации из жизни своего предка.

С игромеханической точки зрения это заклинание не обладает никакими эффектами, однако в повествовательном смысле Рассказчик вполне может использовать его для проведения интерактивных флэшбеков или даже целых историй, разворачивающихся в прошлом.

Теософская формула: Путь Аугоэйдеса (Внушительность + Оккультизм + Разум)

Формула Мистериума: **Преинкарнация** (Манипулирование + Оккультизм + Разум).

Так значит, реинкарнация существует?

Опять же, это зависит только от ваших взглядов и пожеланий. Вполне возможно, что при воспоминаниях о своей “прошлой жизни” маги видят лишь символические ситуации, разворачивающиеся в их Онейросе и посланные им Высшим миром.

Традиционная формула: **Эфирные линзы (Разум •)**

Это заклинание дублирует формулу Разума первого уровня *Чтение ауры* (Сообразительность + Эмпатия + Разум)

Традиционная формула: **Аджна (Разум •)**

Формула дублирует эффект первого уровня Разума *Третий глаз* и требует проверки Сообразительности + Оккультизма + Разума.

Традиционная формула: **Встреча с великим учителем (Разум ••)**

Аналог *Эмоционального всплеска* (Разум второго уровня).

Бросок: Внушительность + Убеждение + Разум против Самообладания + Гнозиса жертвы.

Сюжетные зарисовки

• **Эхо прошлых жизней:** Возможно, при изучении теософских трудов маги начинают вспоминать о противнике, с которым они боролись в прошлой жизни. Возможно, они начинают видеть сны. Так или иначе, противник ещё не умер – или перевоплотился в другом современном человеке. И возможно, он тоже помнит, кто мешал ему несколько поколений назад.

• **Ещё один раскол:** Теософы известны своими схизмами и расколами. В этой истории мудрый последователь теософии обнаруживает, что другие маги начинают использовать его труды (или даже составлять новые работы под его собственным именем!) для заманивания Пробуждённых в псевдотеософскую секту, исповедующую расизм или поклонение Бездне.

• **Каталогизация фей:** Один из магов считает, что кроме людей в мире существуют и другие разумные создания, похожие на людей. Он называет их феями, но считает, что их тайная деятельность ведёт к уничтожению человечества. Что если он ошибается? Или ещё хуже – что если он прав?

Необязательное правило: Магия теософов

Если реинкарнация существует, маги способны творить заклинания, переводящие не только различные формы жизни, но и всевозможные *материалы* на следующую ступень бытия. При грамотном сочетании Аркан животное можно сделать просветлённым духом. Камень – живым человеком. Возможности ограничены только вашей фантазией – и Арканами протагониста.

Худу

Эта магическая традиция представляет собой культуру, образовавшуюся в конце девятнадцатого и начале двадцатого веков на севере Америки. Выражаясь простым языком, худу – также известное как *худду* – ничем не отличается от народных суеверий.

По мнению худу, произнесение имени опасного духа может привлечь к говорящему его внимание. Неправильное захоронение может привести к пробуждению мертвеца. Ведьмы в глазах "худуистов" накладывают порчу. Религиозные символы отпугивают нечисть. И конечно, человек, родившийся в седьмом колене проклятой семьи, обязательно будет проклят… хотя как минимум в этом они ошибаются.

Новое Преимущество:
Седьмой сын седьмого сына (••••)

Эффект: Ваше Пробуждение было предначертано самой судьбой.

• Вы получаете +1 дайс к сотворению заклинаний, защищающих вас от заклятий Разума, Сущности или Духа.

• Вы добавляете +1 дайс к экстрасенсорным заклинаниям, позволяющим видеть будущее или другие места.

• Один раз за историю вы можете сотворить заклинание Времени первого уровня *Безупречный расчёт*, пройдя проверку Сообразительности + Самообладания.

Традиционные заклинания
Поиск узлов (Сущность ••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма, вы автоматически понимаете, каким резонансом обладает текущая локация (например, вы можете узнать, что в этом месте умерло большое количество людей или что этот дом принадлежал дружелюбной семье).

Традиционная формула: **Изучение перекрёстков** (Сообразительность + Оккультизм + Сущность).

Привязка к месту
(Жизнь •••• + Пространство •)

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса жертвы

Длительность: одна сцена в случае со Спящими и один раунд при наложении на Пробуждённых

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Жертва не может отойти далее чем на три шага от того места, в котором она находилась в момент сотворения заклинания. Воздействовать на животных можно третьим уровнем Жизни, на других существ – только четвёртым.

Традиционная формула: **Соляной столп** (Манипулирование + Убеждение + Жизнь против Решительности + Гнозиса).

Сюжетные зарисовки

• **Пропавший маг:** Персонажам нужно срочно связаться с магом, который обладает важной для них информацией. Тем не менее, недавно он ушёл глубоко в горы, где живут коренные индейцы. Говорят, что они давно исповедуют худу.

• **Бесценный артефакт:** Во многом аналогично предыдущему сюжету, высокопоставленный член Консилиума узнаёт, что во владении худуистов находится атлантическая книга знаний. Прибыв в их общину, герои обнаруживают, что это не

единственный артефакт, который они получили в свои руки. Проблема заключается в том, что они не собираются ни использовать их по назначению, ни отдавать их кому-либо из Пробуждённых.

• **Травяная лавка:** Во время путешествия по Америке герои попадают в небольшое горное поселение, в котором расположен скромный магазинчик под названием “Травяная лавка”. Хотя внутри действительно продаются только коренья и травы, один из магов активирует Внутренний взор и ощущает магическую энергию, исходящую от множества здешних лекарств. И судя по всему, эти травы накладывают различные заклинания на всех, кто их употребляет в целях лечения. Дальнейшее расследование приводит героев к группе худуистов, которые враждуют с магами из этого поселения и рассчитывают ослабить их могущество, накладывая заклинания на Спящих по всему городку.

Энтеогенные культы

От зари времён шаманы считались естественной частью любой культуры. Конечно, нередко их прогоняли на самую окраину древних станиц, поселений и городов, и некоторые и вовсе жили в лачугах за несколько вёрст от своих соплеменников. Они общались с богами и духами – а значит, должны были жить на границе между человеческими поселениями и живой природой. Однако они были естественной частью своего племени.

Что наделяло шаманов подобной силой? Как правило, шаманами становились ученики других, уже постаревших шаманов. Однако во многих культурах бытовало поверье, что шаманской силой может наделить человека и внешнее воздействие – например, определённые травы, грибы и цветы.

В ядре любого энтеогенного культа – то есть культа, воспевающего самообожествление – лежит вера в мистическую силу определённых психоактивных веществ. В древности такие вещества считались волшебными. В современности – как, впрочем, и пару столетий назад – их чаще рассматривали в ключе науки и рационализма, предполагая, что определённые вещества могут развить у человека психические способности или даже ускорить его эволюцию.

Колдуны, состоящие в таких культах, предлагают третий вариант: психоактивные вещества усиливают связь Пробуждённого с Высшим миром.

Магия и грибы

Как правило, члены энтеогенных культов считают, что психоактивные вещества повышают способность магов к сотворению “возвышенных” заклинаний наподобие Аркан Жизни, Разума или Духа. Более “приземлённые” Арканы наподобие Смерти и Духа редко рассматриваются как дары свыше. Насчёт других Аркан наподобие Судьбы мнения расходятся.

При желании Рассказчик может считать подобное разделение Аркан на достойные и недостойные как простой частью мифологии энтеогенного культа, так и полноценной системой. В последнем случае потребление галлюциногенных грибов вполне может усиливать способности мага в одной сфере и понижать в другой.

Умеренное отклонение: Галлюцинаторное расстройство восприятия

Это отклонение персонаж может получить после длительного употребления психоактивных веществ. Такой маг начинает время от времени видеть странные силуэты или цветные пятна, плавающие где-то на границе его восприятия. В особо запущенном случае это отклонение может перерасти в настоящую Шизофрению (которая считается тяжёлым вариантом этого психического расстройства).

Эффект: Когда маг проваливает хоть сколько-нибудь важный бросок, до окончания сцены он получает штраф -1 к Ментальным проверкам и -3 к Восприятию.

Новые Преимущества

Энтеогенная синестезия (•)

Эффект: При употреблении психоактивных веществ персонаж начинает “слышать цвета”, “видеть звуки”, “пробовать запахи на вкус” и так далее. До окончания действия препарата он получает +1 дайс к проверкам Восприятия.

Подстраховщик (•••)

Требования: Самообладание •••

Эффект: Когда другой персонаж находится под действием наркотика, одно только ваше присутствие (и готовность произнести несколько ободряющих слов) понижает любые штрафы за приём наркотиков на два пункта. Если Рассказчик объявляет для этого

персонажа проверку на получение Галлюцинаторного расстройства восприятия (описанного двумя абзацами выше), ваше присутствие добавляет +3 дайса к его проверке.

Традиционные заклинания

Воспроизведение грёз (Разум ••)

Действие: мгновенное (если жертва не хочет видеть эту галлюцинацию, вычтите из проверки её Решительность

Длительность: одна сцена или немного дольше, если речь идёт об особенно продолжительной галлюцинации

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех позволяет магу показать другому человеку содержание собственных видений до одного часа длиной. Если галлюцинация наделяла протагониста определёнными штрафами или бонусами, её воспроизведение наделит этими модификаторами и жертву.

Традиционная формула: **Беседа шаманов** (Выносливость + Экспрессия + Разум).

Дух-прорицатель (Время ••• + Дух •••)

Действие: продолжительное состязание против Сопротивления духа. Всего нужно набрать сумму успехов, равную Рангу духа.

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг призывает к себе духа из Тени – как правило, неизвестного. Тем не менее, дух прибывает не из текущего варианта Тени, а из её прошлого или будущего. Большинство духов откликаются этот призыв без особого энтузиазма.

Традиционная формула: **Загадка ячменного вина** (Манипулирование + Убеждение + Дух против Сопротивления).

Изучение толпы (Разум ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг выходит из тела посреди группы собравшихся смертных (возможно, даже пришедших к нему за советом) и проводит всю сцену, изучая их разум в Сумраке. После этого он возвращается в тело, приобретая временную сумму Навыков, число которых равно его Гнозису. К одному Навыку можно добавить не более двух очков.

Например, при обладании Гнозисом 5 маг может временно повысить свой Оккультизм на +2 очка, Образование ещё на +2 и Коммуникабельность на +1.

Эффект длится сутки.

Традиционная формула: **Ответ просителям** (Внушительность + Оккультизм + Разум).

Сюжетные зарисовки

• **Проверка подлинности:** Во время поисков атлантического гримуара маги узнают, что он якобы находится во владении энтеогенного культа. Тем не менее, существует реальная вероятность того, что книга была написана одним из ранних членов этого культа под действием психоактивных веществ. Теперь персонажам нужно не только получить её в свои руки, но и проверить её подлинность. Возможно, для этого им даже придётся самим вступить в энтеогенный культ.

• **Противостояние:** Два энтеогенных культа начинают вражду, которая привлекает внимание смертных властей. Под воздействием наркотиков члены обоих культов не придают этому никакого значения. Что предпримут местные маги?

• **Магический трип:** Весь кабал протагонистов принимает экспериментальный наркотик, которые вызывает у них крайне реалистичную галлюцинацию. В течение следующих нескольких дней или даже недель персонажи видят, как мир всё больше погружается в хаос. События начинают принимать эпический, если даже не космический масштаб. Возможно, героям даже приходится противостоять вторжению Бездны или схлестнуться с самими Экзархами. Происходящее может даже занять несколько игровых сессий и принести героям массу Магического опыта. Однако сразу по завершении кульминации они возвращаются в ту самую комнату, где они приняли наркотик. С начала галлюцинаций прошло не более часа. Но что удивительнее всего, они уйму новых фактов о мире Пробуждённых – возможно, включая уязвимые точки местных Жрецов престола или других противников, с которыми они схлестнулись в мире галлюцинаций. Так было ли это простым “наркотрипом”?

Необязательное правило:
Магия и наркотики

Прежде всего, различные наркотики могут предоставлять от одного до нескольких дайсов к сотворению “тематических” заклинаний: например, псилоцибин добавляет бонус +1 к проверкам Разума, а ЛСД помогает взаимодействовать с резонансом текущей локации, также предоставляя +1 дайс к соответствующим проверкам.

Кроме того, из-за искажений сознания сотворение магических формул налагает штраф -2, в то время как сотворение импровизированных заклинаний получает бонус +2.

Спящие члены энтеогенных культов часто оторваны от реального мира и не пользуются Интернетом, сотовыми телефонами и кредитными карточками. Если ваши протагонисты работают с такими Спящими, считайте, что эти люди приобретают Таинственность первого уровня (что может косвенно пригодиться протагонистам).

По усмотрению Рассказчика, употребление психоактивных веществ может предоставить им первый уровень Грёзы, причём активация этого Преимущества со стороны Рассказчика добавляет бонус +2. Спящие могут приобретать это же Преимущество за очки опыта.

Наконец, под действием психоактивных веществ смертные члены культа получают Внутренний взор, который они могут использовать благодаря пассивной проверке Интеллекта + Оккультизма. Не стоит и говорить, что они редко понимают, что именно открылось их глазам. Что касается магов, то они получают бонус +2 к активации любой формы Внутреннего взора.